



XBOX 360®

PES 2012

PRO EVOLUTION SOCCER





WAARSCHUWING Lees voordat je deze game gaat spelen de handleidingen van de Xbox 360®-console en accessoires voor belangrijke informatie over gezondheid en veiligheid. Bewaar alle handleidingen zodat je ze op een later moment opnieuw kunt raadplegen. Ga naar www.xbox.com/support om vervangende handleidingen voor de spelcomputer of accessoires te bestellen.

Belangrijke gezondheidswaarschuwingen voor het spelen van videogames

Lichtgevoelige aanvallen

Bij een zeer klein percentage personen kan een aanval optreden wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde visuele beelden, waaronder lichtflitsen of bepaalde patronen die in videogames kunnen voorkomen. Ook bij mensen die geen ziektegeschiedenis hebben van dergelijke aandoeningen of van epilepsie kan een lichte aandoening optreden waardoor zij "lichtgevoelige epileptische aanvallen" ervaren bij het bekijken van videogames.

Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met verschillende symptomen, waaronder een licht gevoel in het hoofd, verminderend gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring of tijdelijk verlies van bewustzijn. Deze aanvallen kunnen ook leiden tot bewusteloosheid of stuip trekkingen waarvan verwondingen als gevolg van vallen of het in aanraking komen met nabije objecten het gevolg kunnen zijn.

Wanneer je een van deze symptomen ondervindt, dien je onmiddellijk de game te staken en een arts te raadplegen. Ouders moeten letten op deze symptomen of hun kinderen ernaar vragen - het ondervinden van deze aanvallen treedt met meer waarschijnlijkheid op bij kinderen en tieners dan bij volwassenen. Het risico van lichtgevoelige epileptische aanvallen kan worden verminderd door de volgende voorzorgsmaatregelen te treffen: verder van het scherm af te gaan zitten; een kleiner scherm te gebruiken; in een goed verlichte kamer te spelen en niet te spelen wanneer je slaperig of moe bent.

Wanneer bij jezelf of een van je familieleden een ziektegeschiedenis van epilepsie bestaat, dien je een arts te raadplegen voordat je een game speelt.



Om te beginnen	05	Wedstrijdscherm	13
Hoofdmenu	06	Besturing	14
• Spelmodi	06	• Algemene besturing	14
• Bewerkingsmodus	07	• Beginnersbesturing	16
• Extra inhoud	07	• Geavanceerde besturing	19
• Galerij	07	Xbox LIVE (Online Modus)	24
• Systeeminstellingen	07	Credits	26
Spelergegevens	08	Garantie/Klantenservice	27
Strategie	10		

Bedankt voor het kopen van PES 2012 van Konami. Lees deze handleiding goed door, voordat je met het spel begint. Bewaar de handleiding zorgvuldig, zodat je deze later gemakkelijk kunt raadplegen. Alle screenshots in deze handleiding komen uit de Engelse versie van het spel.

LET OP: Konami verstrekt geen extra handleidingen.

Konami werkt constant aan de verbetering van haar producten. Daarom kan dit product enigszins van een ander product verschillen, afhankelijk van de aankoopdatum.

PES 2012 European Brand Management: Hans-Joachim Amann & Jon Murphy

Als je dit spel voor het eerst speelt, druk je in het titelscherm op ongeacht welke toets. Dan worden je systeemgegevens gecreëerd en kun je met de "trainingsuitdaging" beginnen die is bedoeld om je vaardigheden in dit spel te verbeteren. Als je PES voor het eerst speelt en niet weet hoe je moet schieten, dribbelen en verdedigen, is dit een prachtige mogelijkheid om dat te leren. Als je de training wilt overslaan, kom je in het hoofdmenu waar je een spelmodus kunt kiezen en kunt gaan spelen.

Wanneer je het spel de volgende keer opstart, worden de bestaande systeemgegevens automatisch geladen en kun je naar de trainingsuitdaging vanuit het hoofdmenu.

LET OP: Bij alle besturingen in deze handleiding wordt ervan uitgegaan dat je ervoor hebt gekozen om de "spelerbesturing" alleen te besturen met de linker joystick (L). Standaard kunnen zowel L als de richtingstoetsen (D) worden gebruikt. Zie voor meer informatie bladzijde 8 en 16.

OPMERKINGEN VOOR NIEUWE SPELERS

Gebruik de richtingstoetsen (D) of de linker joystick (L) om door de menu's te bewegen, druk op de A-toets om een keuze te bevestigen en druk op de B-toets om de keuze te annuleren of om naar vorige schermen terug te gaan.

Als je tips wilt over menubesturing, vind je onder aan het scherm een reeks hulpmogelijkheden. Als je niet zeker weet wat elke optie doet, laat je de cursor er even boven hangen. Dan verschijnt er een pop-upvenster met daarin de betreffende helptekst.

Als je het helppictogram onder aan het scherm ziet, kun je een helpbericht tonen door op D te drukken.

BELANGRIJKE INFORMATIE OVER HET OPSLAAN VAN SPELGEVEGENS

Om je huidige voortgang in het spel op te slaan, kies je "Opslaan" uit de menu's in elke spelmodus. Als je wilt dat gegevens automatisch worden opgeslagen (bijvoorbeeld na het einde van elke wedstrijd), kies je "Opslaan" en activeer je vervolgens de functie "Automatisch opslaan".

BELANGRIJKE INFORMATIE OVER MASTERCOMPETITIEGEVEGENS

Heb je wel eens tegen je vrienden willen spelen om te zien wie een beter Mastercompetitieteam heeft? Sluit dan je teamgegevens op bij de opslagmedium en neem dit mee naar je vriend. Wanneer je de gegevens op het systeem van je vriend hebt gekopieerd, ga je naar "Teamselectie"/"Spelergegevens".

Maar let op: als beide opgeslagen Mastercompetitiegegevens dezelfde naam hebben (bijvoorbeeld "Teamgegevens 01"), loop je het risico dat je de gegevens van je vriend overschrijft. Om dit te voorkomen, kun je de naam van de gegevens veranderen door deze op een andere plaats in het Mastercompetitiemenu op te slaan.

SCHERM HOOFDMENU

Het hoofdmenu geeft je toegang tot alle spelmodi, functies en opties van PES.

Als je een wedstrijd in een van de volgende modi wilt spelen, kun je de afzonderlijke instellingen daarvan naar eigen inzicht aanpassen. Hiervoor selecteer en verander je de verschillende opties, zoals moeilijkheidsgraad, wedstrijdduur en nog veel meer.



Let op: Dit spel is voorzien van Dolby Digital 5.1 surround-geluid. Sluit je Microsoft Xbox 360 aan op een geluidssysteem met de Dolby Digital technologie met gebruik van een digitale optische kabel. Sluit de digitale optische kabel aan met een Xbox 360 Component HD AV kabel, Xbox 360 VGA HD AV kabel of een Xbox 360 S-Video AV kabel. In het menu Dashboard van de Xbox 360, kies je 'console settings' (consoleinstellingen), daarna kies je 'audio options' (geluidsopties), en daarna 'digitale output' en tenslotte kies je 'Dolby Digital 5.1' om het om het opwindende surround-geluid te kunnen ervaren.

Dolby and the double-D symbols are trademarks of Dolby Laboratories.

©2011 Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "Pro Evolution Soccer" is a registered trademark of Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Published by Konami Digital Entertainment GmbH. Developed by Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

**VRIENDSCHAPPELIJK**

Speel met/tegen vrienden, de computer of kijk hoe twee door de computer bestuurde teams tegen elkaar spelen. Hier kun je ook een online wedstrijd selecteren.

**UEFA CHAMPIONS LEAGUE**

Zet jouw club in tegen de elite van het Europese voetbal met de exclusieve UEFA Champions League-modus. Is jouw team sterk genoeg om de groepsfases te overleven? Weet je de knock-outfase te bereiken? Kun je bij de elite van Europa gaan horen en de beker optillen waar elke speler, trainer en fan van droomt?

**COPA SANTANDER LIBERTADORES**

Kies zelf een Latijns-Amerikaans team en neem de uitdaging aan om de felbegeerde Copa Santander Libertadores te veroveren!

**VOETBALORGANISATIE** NIEUW

Kies "voetbalorganisatie" voor de spannendste spelmodi van PES.

Het maakt niet uit of je de complexe "mastercompetitie", het uitdagende "word een legende" of de gloednieuwe "clubbaas"-modus kiest. Ze zijn allemaal leuk.



Mastercompetitie: Strijd in de veel geprezen "mastercompetitie", een van de meest gedetailleerde competities in welk voetbalspel dan ook. Ontwikkel je spelers, versterk je team met transfers en beheer je club. Leid hen van nationaal succes naar internationale glorie in de UEFA Champions League en de UEFA Europa League. Niets kan hieraan tippen.



Word een legende: Deze uitdagende modus creëert de complete carrière van een speler die je zelf ontwerpt. Als je goed speelt, zal je reputatie groeien en dat leidt tot transferaanbiedingen van verschillende clubs. Kun jij jouw naam de geschiedenisboeken in schrijven?



Clubbaas (ontgrendelde modus): NIEUW In deze nieuwe modus bekijk je het spel vanuit de directiekamer als eigenaar van een club. Het is jouw taak om de juiste manager te vinden, om de druk van sponsorschap en bonusnissen het hoofd te bieden, maar vooral om je club te leiden.

LET OP: Verdien "spelpunten" (GP) en wissel deze in bij "extra inhoud" om deze verborgen modus te ontgrendelen. Nu kun je zelf ervaren met welke uitdagingen een clubbaas elke dag te maken heeft.

**COMPETITIE EN BEKER**

Geniet van verschillende landskampioenschappen en bekercompetities. Met een goede positie in de competitie kun je het volgende seizoen in de UEFA Europa League of zelfs de UEFA Champions League spelen.

Om competitieregels en andere opties te veranderen, kies je 'Bewerkingsmodus' uit het hoofdmenu.

**GEMEENSCHAP**

Speel samen met je vrienden een grote verscheidenheid aan wedstrijden met verschillende regels en voorschriften.

**ONLINE**

Maak verbinding met het Xbox LIVE en speel wedstrijden tegen spelers uit veel verschillende landen die dezelfde versie van 2012 spelen (zie bladzijde 24).

**TRAINING** NIEUW

Dit is de perfecte manier om te oefenen met verschillende voetbalvaardigheden en -technieken. Kies een onderdeel uit de gloednieuwe "trainingsuitdaging" waar je opdrachten en uitdagingen aan kunt gaan om je vaardigheidsniveau te testen of de "vrije training" waarmee je door jou gekozen wedstrijdsituaties kunt oefenen. Om de training meer op een echte trainingswedstrijd te laten lijken, kies je Strategie uit het pauzemenu.

Kies dan de reservespelers van de uit spelende ploeg door op te drukken en 'Deelname' te kiezen.

**Opmerking van de manager**

Je manager zegt: "Onderschat nooit het belang van trainingssessies! Daarom moet je de nieuwe functie "trainingsuitdaging" proberen. Die uitdagingen zijn de perfecte manier om je spel te verbeteren!"

**BEWERKINGSMODUS**

Met de bewerkingsmodus kun je spelers, emblemen, competitienamen en supportersliederen en -sprekkoren veranderen/creëren. Je kunt zelfs je eigen stadion en velden maken.

**Opmerking van de manager**

- Bewerkte spelers vind je terug in alle offline spelmodi en bewerkte tenues vind je terug in alle offline en online spelmodi.
- Als je "laden" kiest, kun je bewerkte gegevens uit PES 2011 laden en gebruiken. Gegevens uit andere modi kunnen niet op deze manier worden gebruikt. Houd er rekening mee dat het gebruik van PES 2011-gegevens ertoe leidt dat alle bewerkte gegevens die je in PES 2012 hebt gemaakt, worden overgeschreven.

**EXTRA INHOUD**

Ontgrendel extra onderdelen en uitbreidingssets met "GP" (spelpunten) die je kunt verdienen door wedstrijden te spelen.

LET OP: Voor de laatste uploads via internet kies je "gegevenspakket".

**GALERIJ**

Bekijk je eerdere overwinningen, prestaties, resultaten en herhalingen die je hebt opgeslagen.

**SPELERSGEGEVENEN** NIEUW

Sla cursorinstellingen op, maak avatars en schijnbewegingen en sla deze op voor elk unieke gebruikersalias. De ingestelde spelersgegevens kunnen in alle spelmodi worden gebruikt (zie bladzijde 08).

**SYSTEEMINSTELLINGEN**

Kies je eigen scherminstellingen, speelsnelheid en afspeellijsten. Je kunt ook spelgegevens op de harde schijf installeren om laadtijd te verkorten.

NIEUW

Spelersgegevens is een verzameling gegevens waar spelers hun eigen avatars, cursorinstellingen en toetsconfiguratieën kunnen opslaan. Je kunt je voorkeurstellingen gemakkelijk gebruiken door vóór een wedstrijd je spelersgegevens te laden. Spelersgegevens kunnen ook worden geëxporteerd naar opslagmedia, zodat je deze mee kunt nemen. Dus als je bij een vriend gaat spelen, neem je je spelersgegevens gewoon mee, omdat je deze gemakkelijk op het systeem van je vriend kunt laden.



Opmerking van de manager

- Houd er rekening mee dat je avatar kan worden gezien door andere online gebruikers.
- Spelersgegevens kunnen worden gemaakt of bewerkt in "instellingen spelersgegevens" in het hoofdmenu of bij de optie "selecteer elftallen" voordat je met een wedstrijd begint.

MENU INSTELLINGEN SPELERSGEGEVENS

Naam spelersgegevens: Vul hier zelf een naam in.

Avatar: Creëer een avatar voor je spelersgegevens.

Mijn favorieten: Kies je favoriete team en speler.

NIEUW

Cursorinstellingen: Kies hoe de cursor (de manier waarop je wisselt tussen spelers die jij bestuurt), de "cursornaam" (weergave-instellingen) en de mate van "passondersteuning" worden veranderd. Hoe hoger het niveau, hoe meer passes naar spelers van hetzelfde team worden doorgespeeld. Daarnaast kun je kiezen of je "sliding tackle" wel of niet activeert. Als deze is geactiveerd, zullen spelers van je team soms automatisch sliding tackles proberen uit te voeren.

Dit zijn de cursorinstellingen die je kunt selecteren:

- Met hulp:** De cursor wisselt automatisch tussen spelers. Dit kun je negeren door op **L1** te drukken.
- Half geholpen:** De cursor wisselt alleen automatisch wanneer het team aanvalt. Tijdens de verdediging moet de cursor handmatig worden gewisseld door op **L1** te drukken.
- Zonder hulp:** De cursor blijft op een bepaalde speler staan totdat je op **L1** drukt.
- Vast:** De cursor blijft vergrendeld op één speler in het veld.

Toetsconfiguratie: Kies uit verschillende spelers- en teamgenotenbesturing en controllerlayouts om deze aan te passen zoals jij wilt.

• Spelerbewegingen: Kies uit **L + O**, **L** (aanbevolen) en **O**.

• Besturing teamgenoten: Kies uit "met hulp" (druk op **Y**), selecteer met **R** een speler die dan automatisch naar voren rent of "handmatig" (druk op **R**), selecteer met **R** een speler om volledige controle over hem te krijgen met **R**, terwijl je je actieve speler nog steeds bestuurt met **L**).

• Besturingstype: Kies je favoriete besturingstype. Zie voor meer informatie het configuratiediagram op het scherm.

Spelershulp: Kies of je wel of geen hulp wilt bij spelersbesturing. Als deze is geactiveerd, zullen spelers de bal automatisch passen, schieten en wegwerken.

Dit geldt ook voor sliding tackles, maar met de volgende extra instellingen: nooit (uit), soms afhankelijk van de situatie (normaal), vaak (hard).

Schijnbewegingen: Met schijnbewegingen kun je maximaal vier schijnbewegingen combineren door op **L1** en **R1**, **Y**, **X** of **B** te drukken.

Kies de optie schijnbewegingen in spelersgegevens om nieuwe schijnbewegingen te maken of om bestaande bewegingen te veranderen.

Om nieuwe schijnbewegingen te maken, kies je richtingen op de **B** zoals **A** en stel je maximaal vier trucjes en vaardigheden in om je eigen schijnbewegingen te maken. Als je tevreden bent over je selectie, geef je deze een naam. Tot slot moet je deze activeren door "besturing toewijzen" te kiezen.



Opmerking van de manager

Om schijnbewegingen op te slaan die je aan een bepaalde besturing hebt toegewezen samen met je strategie, kies je "gegevensbeheer" en daarna "opslaan" (zie strategiemenu, bladzijde 10). Als je met meer dan één gebruiker in een team speelt, kan elke gebruiker een eigen reeks schijnbewegingen gebruiken door zijn eigen spelersgegevens te kiezen.

Importeren: Importeer spelersgegevens vanaf je opslagmedia.

Exporteren: Exporteer spelersgegevens naar je opslagmedia.



GAME PLAN SETTINGS

Met de instellingen met hulp kun je een strategie maken door een aantal trefwoorden te kiezen. Als je klaar bent, druk je op de **B**-toets om terug te keren naar het wedstrijdmenu. Als je de complexiteit van het opstellen van een strategie een beetje in je vingers hebt, kun je er zelf één maken.

Bij games voor meer spelers wordt de controller waarmee de gebruiker de strategie kan bewerken, de "leider" genoemd, die automatisch degene met het laagste nummer is.

De strategie is ook tijdens een wedstrijd toegankelijk vanuit het pauzemenu.



Druk op **LB / RB** om de veldweergave te veranderen in een van de volgende:



De onderstaande pictogrammen kunnen naast de tenuepictogrammen staan.

- | | | |
|----------------|-----------------|---|
| gele kaart | rode kaart | opgeroepen voor interlandverplichtingen |
| zware blessure | lichte blessure | herstel tot topvorm |
| | | blessurestatus onduidelijk |

Bij positie/algemene beoordeling worden spelers die speelstijlkaarten hebben, aangeduid met een ster, zie bladzijde 11.

WEERGAVE SPELERSINFORMATIE

Om informatie te bekijken van een speler die op het veld staat, zet je de cursor boven de speler en druk je op **A**. Dan verschijnen zijn naam, nummer, huidige rol en zijn plaats op de ranglijst (waarbij A het hoogste is en E het laagste). Als je op **Y** drukt, kun je een vereenvoudigde statistiek bekijken waarin de van de speler in vier categorieën zijn opgedeeld ("techniek", "snelheid", "vastberadenheid" en "fysiek") en waarin de speelstijlkaarten of vaardigheidskaarten van de speler worden getoond. Voor een gedetailleerdere statistiek selecteer je een van de vier eerder genoemde categorieën.

Als je een speler op een nieuwe positie wilt zetten, wordt de nieuwe rol rechts naast de huidige rol getoond.

Speelstijl en vaardigheidskaarten

Sommige spelers hebben speelstijlkaarten en vaardigheidskaarten waarmee ze een streepje voor kunnen hebben op hun rivalen. Om te zien welke kaarten spelers hebben, kies je een speler en druk je op **Y**. Gebruik de helpfunctie in het spel voor meer informatie.

POSITIES BEWERKEN EN WISSELLEN

Om de positie van een speler op het veld te veranderen, zet je de cursor op een speler en druk je op **A** om hem op te pakken. Als je hem op de positie van jouw voorkeur hebt gezet, druk je weer op **A**.

Als je de speler oppakt, wordt een deel van het veld gemarkeerd. Dit geeft het gebied aan waar de speler zou moeten staan vanwege zijn rollen.

Om te wisselen, pak je de speler die je uit de opstelling wilt halen op door op **A** te drukken, zet je de cursor op de speler die hem vervangt en druk je weer op **A** om te bevestigen.



Opmerking van de manager

- De rol van de speler wordt automatisch bepaald door de positie die hij op het veld heeft.
- Houd er rekening mee dat elke formatie een vooraf bepaald minimum en maximum aantal spelers heeft die op bepaalde posities kunnen spelen. Als je een speler niet naar de door jou gewenste positie kunt verplaatsen, kijk dan naar de gekozen formatie.

INSTELLINGEN SPELERSMENU

Om naar de instellingen van het spelersmenu te gaan, kies je een speler op het veld en druk je op de **X**-toets. Dan krijg je de volgende opties:

- **Rol kiezen:** Kies handmatig de rol van de speler.
- **Benoemen tot aanvoerder:** Benoem de geselecteerde speler tot aanvoerder.
- **Dekkingsinstellingen:** Kies welke speler van de tegenstander de speler zal dekken.
- **Deelname:** Laat de geselecteerde speler deelnemen aan een trainingssessie (alleen beschikbaar bij vrije training).



STRATEGIEMENU

Verfijn je strategie op veel verschillende manieren.

LET OP: Bij instellingen spelersgegevens kun je de besturing veranderen voor het kiezen van "vooraf bepaalde strategieën" en "tactische hulp".



Vooraf bepaalde tactiek 1, 2, 3, 4

Maak een eigen verzameling vooraf bepaalde tactieken. Je kunt maximaal vier vooraf bepaalde tactieken maken en één daarvan wordt automatisch gebruikt gedurende een hele wedstrijd.
Om vooraf bepaalde tactieken te maken, moet je eerst besluiten over een formatie en daarna de afzonderlijke opties instellen.

LET OP: De keuze voor bepaalde strategieën kan beperkingen inhouden bij de keuze van schuifbalken die je kunt aanpassen. De strategie die in het pauzemenu wordt getoond tijdens wedstrijden, weerspiegelt de vooraf bepaalde tactiek die op dat moment actief is (vooraf bepaalde tactiek 1 vóór de aftrap).

Tactische hulp

Kies of je tactische bewegingen zoals "buitenspelval", "wissels", "formatiewijziging" of "wijzigingen in aanvals niveau" automatisch wilt laten uitvoeren tijdens wedstrijden. Je kunt ook kiezen welke strategieën je wilt toekennen aan de richtingstoetsen (\leftarrow) en je kunt je basisopstelling automatisch laten kiezen.

LET OP: Sommige strategieën kunnen in bepaalde situaties niet worden gebruikt.

Instellingen dode spelmomenten

Noem je speler voor dode spelmomenten. In "spelers naar voren" kun je de verdedigers kiezen die naar voren gaan bij dode spelmomenten.

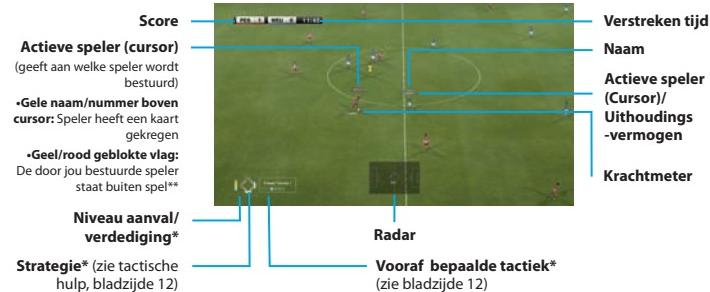
Gegevensbeheer

Je strategie opslaan of laden.

Assistentmodus

Als deze actief is, geef je tactische opdrachten terwijl de computer de spelers op het veld bestuurt.

In dit hoofdstuk leggen we verschillende eigenschappen en functies van schermen uit die je tijdens wedstrijden tegenkomt. Ga vanuit het hoofdmenu of het pauzemenu naar "Systeeminstellingen"/ "Instellingen wedstrijdscherm" om de weergavefuncties te configureren volgens jouw voorkeur.



*wordt alleen kort getoond wanneer dit wordt veranderd; voor besturing zie bladzijde 23

**alleen als de cursor is ingesteld als "vast"

BESTUURDE SPELER - BALKEN EN METERS

Actieve speler: De actieve, bestuurde speler wordt aangeduid met een balk (of "cursor") boven zijn hoofd. Elke gebruiker heeft een andere kleur. Deze zie je wanneer je elftallen selecteert.

Uithoudingsvermogen: Onder de balk van de actieve speler vind je de meter voor uithoudingsvermogen (indien deze in het menu wedstrijdscherminstellingen is geactiveerd). Groen betekent goed uithoudingsvermogen, rood betekent dat hij nog maar weinig uithoudingsvermogen heeft.

Krachtmeter: De krachtmeter wordt onder de speler weergegeven zodra je begint met een pass of schot. Hoe langer je de desbetreffende toets ingedrukt houdt, des te meer de meter vol loopt en des te krachtiger de pass of het schot is.

PICTOGRAMMEN GEBEURTEINNISSEN



Komt terug in de wedstrijd (geen blessure)



Indirecte vrije schop



Komt terug in de wedstrijd (lichte blessure)



Verlenging: aantal minuten dat wordt doorgespeeld



Komt niet terug in de wedstrijd (vanwege blessure)



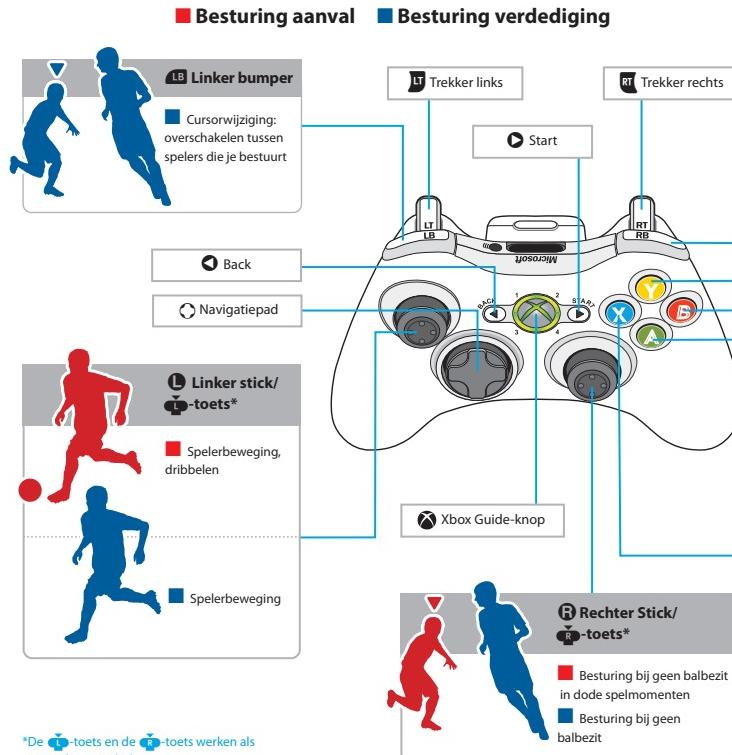
Wissels (in/uit)



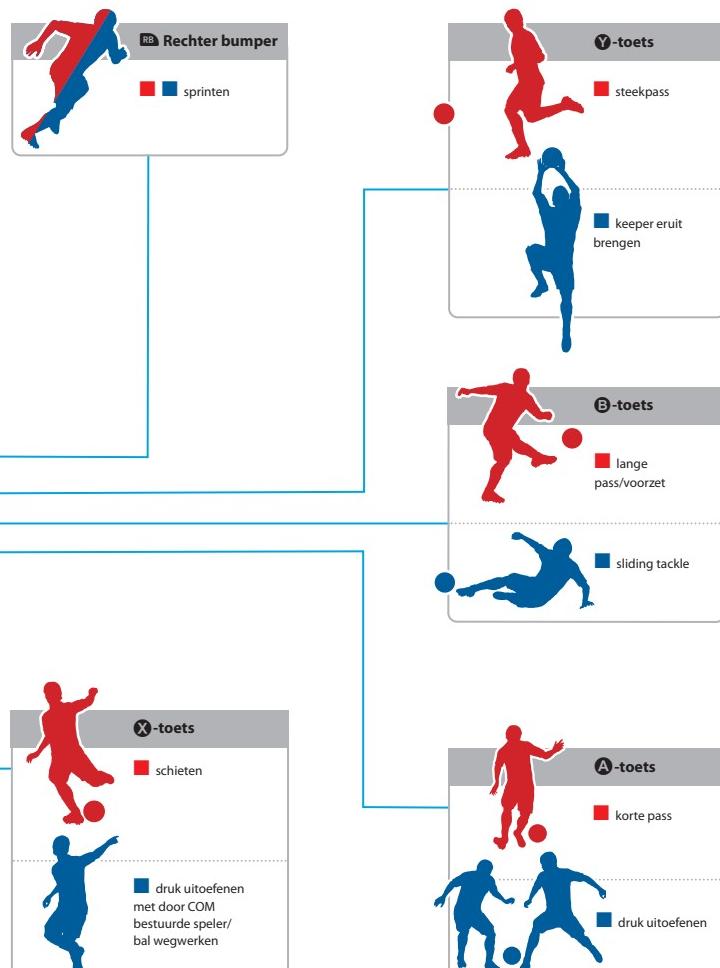
Draadloze controller

De besturingsbladzijden van deze handleiding bevatten een grote verscheidenheid aan bewegingen, waaronder trucjes en vaardigheden. Maar er zijn er nog meer! Kijk in de "opdrachtenlijst" in het pauzemenu van het spel voor meer informatie.

By alle getoonde besturingen kan input met de linker joystick (L) worden vervangen door de richtingstoetsen (D). Om je toetsbesturing in te stellen, kies je "toetsconfiguratie" in "systeeminstellingen"/"controllerinstellingen" (zie bladzijde 8 en 16).



*De -toets en de -toets werken als ze worden ingedrukt.





Opmerking van de manager

Voor dat je verder leest, moet je rekening houden met het volgende:

- Bij alle bewegingen op de besturingsbladzijden wordt ervan uitgegaan dat je ervoor hebt gekozen om alle "spelerbesturing" te besturen met de linker joystick (**L**). Standaard kunnen zowel **L** als de richtingstoetsen worden gebruikt (zie bladzijde 8 "instellingen spelersgegevens"/"toetsconfiguratie"). Maar het beste is om de **L**-optie te gebruiken, omdat je daarmee kunt gebruiken om "vooraf bepaalde strategieën" en "tactische hulp"-instellingen te gebruiken en om het "aanvalsniveau" gemakkelijker te wijzigen.
- Bij alle bewegingen met de linker joystick (**L**) en rechter joystick (**R**) wordt ervan uitgegaan dat je speler direct van links naar rechts gaat.
- Nieuwe besturingen of degene die veranderd zijn na het vorige spel, zijn aangegeven met **NIEUW**.

BESTURING AANVAL

DIBBLEN

Dribbelen

Gebruik **L** om de speler die je bestuurt in de gekozen richting te laten dribbelen

Om met de bal te sprinten, houd je **RB + L** ingedrukt

AANNAME

Aanname

Druk op **L** in de richting waarin je de bal onder controle wilt brengen.

PASSEN

Passen

- Korte pass: **A**
- Lange pass: **B**
- Steekpass: **Y**

VOORZET

Voorzet

Gebruik **L** om de baan van de bal en een van de volgende voorzetstijlen te besturen:

- Standaardvoorzet: **B**
- Lagere voorzet: **B, B**
- Voorzet over de grond: **B, B, B**
- Hoge voorzet: **RT + B**

SCHIETEN

Schieten

Schiet met **X** en gebruik **L** om je schot richting te geven. Druk op **X** voordat de speler de bal ontvangt voor een eerst schot, kopbal of volley



KRACHTMETER

De lengte van de krachtmeter bepaalt de kracht en de hoogte waarmee je de bal schiet of gooit, afhankelijk van hoe lang je de desbetreffende toets indrukt. Als de maximale kracht is bereikt, wordt de actie automatisch uitgevoerd, tenzij je deze tijdig annuleert om een schijnbeweging (**A**-toets) uit te voeren, zie bladzijde 13.

BESTURING VERDEDIGING

BASISVERDEDIGING

Druk

Houd **L + A** ingedrukt om druk uit te oefenen op je tegenstander met de speler die je bestuurt

Druk (COM)

Houd **X** ingedrukt om druk uit te oefenen op je tegenstander met een teamgenoot die door de computer wordt bestuurd

Sliding tackle

Druk op **B** om een sliding tackle te maken (let op: met een verkeerde timing kan dit leiden tot een kaart)

Bal wegwerken

Druk op **X** om de bal veilig weg te spelen ver vanuit jouw helft

BESTURING KEEPER

Keeper eruit brengen

Houd **Y** ingedrukt en de keeper komt uit het doel en rent naar de bal om deze te pakken of om de mogelijkheden van een aanvaller te beperken

Doeltrap

Neem een doeltrap met **B** of **X** en gebruik **L** om te richten

Bal gooien

Gebruik **L** om op een teamgenoot in de buurt te richten en druk op **A** om de bal te gooien

LET OP: Houd er rekening mee dat je de keeper niet kunt besturen wanneer je met een 'vaste cursor' speelt, zoals in 'Word een legende'.

GEDEELDE BESTURING (werk bij aanval en verdediging)

Sprinten

Om te sprinten, houd je **RB + L** ingedrukt

Cursor wijzigen

Druk op **LB** om de spelerscursor te verplaatsen naar een speler die dichter bij de bal is

SCHIJNBEWEGINGEN

Als je de bal hebt, houd je **LB** ingedrukt en druk je op **A**, **B**, **R** of **L** om een combinatie van trucjes uit te voeren die schijnbewegingen heten. Als je hier een beetje bekend mee bent geraakt, kun je eigen unieke combinaties maken, zodat je een streepje voor hebt op je tegenstander. Voor meer informatie over schijnbewegingen, zie bladzijde 9.

VOORBEELD VAN SCHIJNBEWEGINGEN

Besturing	1 ^e beweging	2 ^e beweging	3 ^e beweging	4 ^e beweging
LB + R	Rennende beweging met bovenlichaam (R)	▶ Matthews-beweging (R)	▶ Opstappen en tackelen (R)	▶ Opstappen en tackelen (L)
LB + L	Schijnbeweging met het bovenlichaam (L)	▶ Terugspelen (R)	▶ Terugspelen (L)	▶ Terugspelen (R)



BESTURING DODE SPELMOMENTEN

Om de bal draaiing te geven, druk je op **L** of **R** terwijl de krachtmeter wordt getoond.

HOEKSCHOPPEN

Hoekschop

Druk op **B** om een hoekschop te nemen met een normale baan van de bal

Korte hoekschop

Druk op **A** om een korte pass naar een teamgenoot in de buurt te maken

VRIJE TRAPPEN: SCHIETEN

Passen

Druk op **A** voor een korte pass, **Y** voor een steekpass of **B** voor een lange pass. De bal gaat in de richting waar de speler naartoe kijkt

Schieten

Druk op **X** voor een poging om meteen te scoren vanuit een vrije trap

VRIJE TRAPPEN: BESTURING MUUR

Alle spelers springen

Druk op **X** om alle spelers in de muur te laten springen

Alle spelers blijven staan

Druk op **A** en je spelers in de muur blijven op hun plaats staan

INWORP

Inworp

Druk op **A** om de bal naar een teamgenoot in de buurt te gooien. Om verder te gooien, houd je de toets langer ingedrukt

STRAFSCHOPPEN (de camera staat dan achter de penaltynemer)

Penaltynemer

Druk op **X** om te schieten. De hoogte van je schot wordt bepaald door hoe lang je de toets ingedrukt houdt. Je kunt je strafschop ook richting geven door **L** naar een kant te drukken wanneer de speler naar de bal rent. Als je een penalty met stiftbal wilt nemen, houd je **R** tegelijkertijd ingedrukt

Om de bal tegen te houden, duw je **L** in de richting waar je de bal van je tegenstander verwacht. Als je **L** loslaat, blijft de keeper in het midden staan centre



Keeper



BESTURING AANVAL VOOR GEVORDERDE GEBRUIKERS

DIBBLEN

Trage dribbel

hou **RT** + **L** ingedrukt

Zijaarste dribbel

hou **RT** + **L** of **R** ingedrukt

De bal kort verder spelen

RB (twee of drie keer tijdens het sprinten)

Afstandsschot

RB + **RT** + **L** of **R** of **C** of **G** (tijdens het sprinten)

De bal stoppen

(**L** loslaten) **RB**

De bal stoppen en naar het doel draaien

(**L** loslaten) **RT**

De bal doorspelen

(vanuit standstill) **L** + **R**, **R** of **G**, **G**

Overspringtackle

RT (vlak voordat er contact is)

PASSEN

Hakbal

L + **A**

Steekpass in de lucht

hou **LB** + **Y**

Een-tweetje

hou **LB** + **A**, **Y** ingedrukt (vlak voordat de ontvanger de bal heeft)

Pass en volg

RT (na het passen)

Handmatige pass

hou **LT** + **L** + **A** (of **Y**)

Handmatige lange pass

hou **LT** + **L** + **B**

Vroege voorzet

hou **LB** + **B**

AANNAME

Draai zonder de bal te raken

hou **RB** + **L** ingedrukt (in de richting die de bal op gaat)

Ontwijkende schijnbeweging

laat **L** los en houd **RB** ingedrukt (vlak voor het ontvangen van een pass)

SCHIETEN

Gecontroleerd schot

hou **RT** ingedrukt voordat je **X** loslaat (terwijl de krachtmeter wordt getoond)

Stiftbal hoog

hou **LB**, **X** ingedrukt

Stiftbal laag

hou **LB** ingedrukt voordat je **X** loslaat (terwijl de krachtmeter wordt getoond)



TRUCJES EN VAARDIGHEDEN

VERSNELLINGEN (bij tegenstander)

NIEUW	Versnelling	(vanuit stilstand) houd L1 + RB + L ingedrukt
NIEUW	Versnelling (diagonale trap)	(vanuit stilstand) houd L1 + RB + L of L ingedrukt
NIEUW	Sprint	(tijdens dribbelen) houd L1 + RB ingedrukt
NIEUW	Sprint (diagonale trap)	(tijdens dribbelen) houd L1 , L , R ingedrukt

SCHOUDERBEWEGINGEN

Matthews-beweging	hou R , L ingedrukt of houd R , L ingedrukt
Matthews-beweging met zijkant voet	hou R , L ingedrukt of houd R , L ingedrukt

OVERSTAPPEN

Gesimuleerde overstap	R of R
Omgekeerde gesimuleerde overstap	R of R
Overstap	hou (tijdens dribbelen) R , L ingedrukt of houd R , L ingedrukt
Achterwaartse overstap	hou (vanuit stilstand) R , L ingedrukt of houd R , L ingedrukt
Buitenwaartse overstap	hou (vanuit stilstand) R , L ingedrukt of houd R , L ingedrukt

OPSTAPVAARDIGHEDEN (vanuit stilstand, tenzij anders is vermeld)

Opstappen en terugbrengen	hou L1 + R ingedrukt
Opstappen en tackelen	hou L1 + R of R ingedrukt
L-beweging (rechtsvoetig)	hou L1 + R , L ingedrukt
Draaibeweging (rechtsvoetig)	hou L1 + R , L (of R indien linksvoetig) ingedrukt
Beweging met achterkant hak	hou L1 + R , L of R , L ingedrukt
Speel terug met linkerkant voet of rechterkant voet	hou L1 + R , L of R ingedrukt (werkt ook bij dribbelen, omgekeerd voor linksvoetige spelers)
Stuiterbal binnenkant	hou L1 + R , L ingedrukt
Rennende stuiterbal binnenkant met diagonale trap	hou (tijdens de dribbel) L1 + R , L of R ingedrukt

AKKA'S (tijdens dribbelen)

Akka (rechtsvoetig)	hou L1 + R , L ingedrukt (omgekeerd voor linksvoetige spelers)
Omgekeerde akka (rechtsvoetig)	hou L1 + R , L ingedrukt (omgekeerd voor linksvoetige spelers)

ROULETTE

Roulette	(tijdens dribbelen) houd L1 + R
----------	--

DRAAIEN

Overstapdraai	(tijdens dribbelen) houd L1 + R , L of R , L ingedrukt
---------------	--

TRAPVAARDIGHEDEN

Voorwaartse trap	hou L1 + R , L of R
Regenboogtrap	hou L1 , R , L

ZIWAARTS DIBBELEN

Zijaartse dribbel	hou L1 + R of R
Zijaartse schaar	(tijdens zijaartse dribbel naar links) houd L1 + R , L ingedrukt (of omgekeerd als je naar rechts gaat)
Zijaartse overstap	(tijdens zijaartse dribbel naar links) houd L1 + R , L ingedrukt (of omgekeerd als je naar rechts gaat)



BESTURING VERDEDIGING VOOR GEVORDERDE GEBRUIKERS

GEAVANCEERDE VERDEDIGING

NIEUW

Vertraging

hou **RT** + **A** ingedrukt (bij verdediging)

NIEUW

Besturing bij geen balbezit

B (naar teamgenoot die je wilt besturen)

BESTURING KEEPER

Dropbal

RB (als er geen andere input is)

Besturing keeper (niet bij online wedstrijden)

LB + **R**, **L** (**LB** + **R**) nogmaals om de besturing los te laten)

BESTURING DODE SPELMOMENTEN VOOR GEVORDERDE GEBRUIKERS

Hoekschap

- Lage voorzet: houd **L** + **B**
- Lage voorzet: houd **L** + **B** ingedrukt

Vrije trap: Lange pass

- Hoge bal: houd **RT** + **B** ingedrukt
- Lage bal: houd **L** + **B** ingedrukt
- Over de grond: houd **L** + **B** ingedrukt

Vrije trap: Schieten

- Hard schot: houd **RT** + **X**
- Vrij hard: **X** **Y**
- Normaal: **X**
- Vrij zwak: **X** **A**
- Zwak schot: houd **L** + **X**

Knuckleball vrije trap

X, **X** (wanneer je de bal raakt)

Verander vrije-trapnemer(s) en positie

LB + **RB** (om door opties te bladeren)2^e nemer neemt vrije traphou **LB** + **B** of **Y** of **X**2^e nemer past de balhou **LB** + **A** ingedrukt (dan kan de 1e nemer passen/schieten)

NIEUW

Spelers aan muur toevoegen/verwijderen

Y (om spelers links toe te voegen) of **RT** (om spelers rechts toe te voegen)

Vooruit rennen: andere spelers springen

B

Vooruit rennen: andere spelers blijven staan

B + **A**

Willekeurig

Als er geen input wordt gegeven, handelen de spelers willekeurig

NIEUW Door "besturing bij geen balbezit" in dode spelmomenten te gebruiken, kun je spelers besturen die niet in balbezit zijn door **B** in hun richting te duwen. Als je dit hebt gedaan, kun je op **B** of **A** drukken om de vrije-trapnemer naar hem te laten passen. Bij inworpen is dit **A**.

SPECIALE TECHNIEKEN EN BESTURING

Trap/pass schijnbeweging

A (wanneer de krachtmeter wordt weergegeven)

Supercancel

RB + **RT** (annuleert alle acties behalve

schoten/lange passes)

Een speler besturen terwijl de bal in de lucht is

hou **RT** + **L** ingedrukt (besturing van speler dicht

bij de bal)

Snelle hervatting

L + **A** of **Y**

Duik

LB + **LT** + **L** + **R****NIEUW** Besturing teamgenoot (met hulp)*hou **Y** + **B** ingedrukt (in de richting van de teamgenoot om hem naar de helft van de tegenstander te laten rennen)**NIEUW** Besturing teamgenoot (handmatig)*hou **Y** + **B** ingedrukt (in de richting van de teamgenoot, bestuur hem daarna volledig door **R** te gebruiken)**NIEUW** Wijzigen vooraf bepaalde strategie 1-4

richtingstoetsen ➡ (zie 'vooraf bepaalde strategieën', blz. 12)

NIEUW Strategieën activeren/annulerendruk op richtingstoetsen **↑** of **←** of **↓** om strategieën te activeren/annuleren**NIEUW** Aanvalsniveau wijzigen

- Hoger: houd **LT** + richtingstoets **↑** ingedrukt
- Lager: houd **LT** + richtingstoets **↓** ingedrukt

*Je kunt de instelling 'met hulp' of 'handmatig' kiezen voor besturing teamgenoot. Standaard staat deze op 'met hulp'. Dit kan worden veranderd in 'instellingen spelersgegevens'/'toetsconfiguratie'.



Xbox LIVE

Xbox LIVE® is je verbinding met meer games, meer entertainment en meer plezier. Ga naar www.xbox.com/live voor meer informatie.

VERBINDING MAKEN

Voor dat je Xbox LIVE kunt gaan gebruiken, moet je je Xbox 360-console aansluiten op een high-speed internetverbinding en je aanmelden als lid van Xbox LIVE. Ga naar www.xbox.com/live/countries voor meer informatie over het maken van verbinding en om te zien of Xbox LIVE beschikbaar is in jouw regio.

FAMILY SETTINGS

Met deze eenvoudige en flexibele hulpmiddelen kunnen ouders en verzorgers, gebaseerd op de content rating, beslissen tot welke games jonge gamers toegang hebben. Ouders kunnen de toegang tot leeftijdsgebonden content beperken, toestemming geven met wie en op welke manier de familieleden online met de Xbox LIVE-service omgaan met anderen en tijdslimieten instellen voor de maximale tijd die ze kunnen spelen. Voor meer informatie, ga naar www.xbox.com/familysettings.

ONLINE VOORBEREIDINGEN EN BELANGRIJKE INFORMATIE

Om meer te weten te komen over het beleid voor gebruik, de online serviceovereenkomst, belangrijke mededelingen en informatie over de benodigde apparatuur en netwerkomgeving, ga naar onze PES 2012 officiële online portalsite op:

www.konami.jp/we/online

Als je in de online modus van PES bent, krijg je belangrijke informatie te zien, zoals over onderhoudstijden en competitieroosters.

Als je voor het eerst PES online speelt, moet je je eigen gebruikersgegevens aanmaken (hou er rekening mee dat je deze gegevens later niet kunt wissen). Als je dit hebt gedaan, kun je gaan spelen. Houd daarbij wel rekening met het volgende:

- Zorg dat je houdt aan de desbetreffende wetgeving en serviceovereenkomsten wanneer je online speelt. Zorg ook dat je **ALTJD BELEFD** en voorkomend bent tegenover alle medegebruikers.
- Als je een draadloos netwerk gebruikt, houd er dan rekening mee dat elektrische apparaten zoals magnetrons en draadloze telefoons de verbinding kunnen verstoren.
- **VERBREEK DE VERBINDING NIET** opzettelijk tijdens wedstrijden.
- Zorg er altijd voor dat je genoeg tijd hebt om je wedstrijden uit te spelen.
- Speel voor de winst, maar blijf sportief!

ONLINE MODI

Kies uit de volgende online modi:

Snelle wedstrijd: Speel een online wedstrijd van jouw keuze. Met behulp van zoekfilters kun je ook zoeken op specifieke typen tegenstanders. Er kunnen maximaal acht gebruikers deelnemen (maximaal vier per team).

Wedstrijdlobby: Maak een "wedstrijdruimte" en zoek andere gebruikers die met je willen spelen in een wedstrijd. Omgekeerd kun je ook naar een "wedstrijdruimte" gaan die door andere gebruikers is gemaakt.

Competities: Test jezelf door mee te doen aan online competities! Competities verlopen volgens een speelschema. Het is dus belangrijk dat je precies weet op welke tijd ze worden gehouden.

Online mastercompetitie: Deze modus lijkt qua opzet op het veel geprezen offline origineel. Het grootste verschil is dat je tegen online gebruikers speelt!

Creëer je eigen team, doe slimme aankopen op de markt en leid je club naar de overwinning.

Online modi (vervolg)

Legenden: Bundel je krachten met maximaal drie andere online gebruikers en ga het veld op als je alter ego uit "Word een legende" of een "echte" speler. Speel eens tegen andere teams in deze unieke 4 tegen 4-ontmoeting.

Gemeenschap: De gemeenschap is de plaats waar al je vrienden bijeen komen en waar je veel plezier beleefdt aan het spelen van allerlei soorten wedstrijden met verschillende regels. Je kunt je ook aansluiten bij gemeenschapsleden in een wedstrijd voor "legendas" of het opnemen tegen een andere gemeenschap in een "onderlinge gemeenschapswedstrijd".

Hoogtepunten finale: Bekijk fraaie momenten uit de finale van online competities.



Opmerking van de manager

- Gegevens uit de offline "mastercompetitie" en "bewerk stadion" kunnen niet online worden gebruikt.
- In de online modus ontwikkelen spelers zich niet en worden ook niet ouder.

BELEEFDHEDSPICTOGRAM

Het beleefdheidspictogram dat in de online lobby wordt getoond, is een indicatie voor het gedrag van de gebruiker. Normaalgesproken is het pictogram aangemerkt als "onbeperkt". Maar dit kan veranderen door verbroken verbindingen tijdens een wedstrijd. Dan kan het pictogram zijn vervormd en worden aangemerkt als "beperkt". Als dat gebeurt, kunnen gebruikers worden geschorst van deelname aan competities en kunnen ze moeite hebben om tegenstanders te vinden. Kortom, vermijd te allen tijde dat je de verbinding verbreekt tijdens wedstrijden!

Als je een "beperkte" gebruiker wordt, kun je het pictogram weer in zijn oorspronkelijke toestand terugbrengen door een bepaald aantal wedstrijden op de juiste wijze uit te spelen.



Normaal pictogram



Beperkt pictogram

BELANGRIJKE MEDEDELING OVER MISBRUIK EN VALSSPELEN

Konami behoudt zich het recht voor om een speler die de chatfunctie misbruikt om anderen lastig te vallen of die op vals spelen wordt betrapt, te bestraffen of van deelname uit te sluiten. De straf wordt bepaald door Konami en kan leiden tot een tijdelijke of permanente uitsluiting van de chatfunctie of het online spelen met of zonder verdere waarschuwing.

Wij danken je voor je begrip en je aanhoudende sportiviteit.



Konami Digital Entertainment GmbH

President: Kunio Neo

General Manager: Martin Schneider

Senior European Brand Managers & PES Project Leaders: Hans-Joachim Amann & Jon Murphy

Brand Coordinator: Martin König

Special Thanks: Hiroya Fujimura, Yukako Hamaguchi, Toru Kato, Hajime Matsumaru, Mika Mizuo, Mitsuru Nakadai, Ipppei Nio, Shingo "Seabass" Takatsuka (all KDE-J) and all members of the Winning Eleven/Pro Evolution Soccer Team | Borja de Altolaguirre, Christoph Bergholz, Wolfgang Ebert, Su-Yina Farmer, Scott Garrod, Pierre Ghislain, Stéphanie Hattenberger, Christopher Heck, Jamie Ingram, Gavin Johnson, Richard Jones, Steve Key, Hans-Jürgen Kohrs, Stefanie Ollesch, Christian Pfeffer, Florian Stronk, Ella Siebert, Katja Torrini, Mercedes Gómez Varela, Daniel Voigt, Verena Wahl, OCS Europe and everyone@KDEE | Simona Bassano, William Capriata, Fabrizio Faraoni & Rodolfo Rolando (Halifax) | Isabel Oliveira, Pedro Resende, Ivo Silva & Joaquim Silva (Ecofilmes), Eugene Popov & Mihail Zaharov (SoftClub), Silvia Keiser (T.E.A.M.) | Lars Bretscher, Emmanuel Homaidan, Hampus Löfkvist (UEFA) | Steve Merret (Voltage PR) | all@an.x | all@MSM | SIA, AAA & AAA, and of course all our loyal fans plus everyone joining the beautiful world of PES this year!

Manual Design: an.x | **Manual Translation:** MSM GmbH

This product contains code derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark, adipure, and Predator are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. F50 and adizero are trademarks of the adidas Group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association. Officially licensed by CFF © 2011, DFB Licence granted by m4e AG, Hohenkirchen-Siegenbrunn. © The Football Association Ltd 2011. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. © FFF Officially licensed by FIGC © 2009 JFA © 2001 Korea Football Association. Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF). Producto oficial licenciado RFEF Campeonato Nacional de Liga BBVA. Producto bajo Licencia Oficial de la LFP www.lfp.es © 2002 Ligue de Football Professionnel. Officially Licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. Official Licensed Product of A.C. Milan. Manchester United crest and imagery © MU Ltd. Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. TOTTENHAM, TOTTENHAM HOTSPUR are used "under licence from Tottenham Hotspur Plc". © Adapco, Paris 2011..Macary - Zublena & Regembal - Costantini, Architects Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2011 Konami Digital Entertainment